

NASKAH PUBLIKASI

**APLIKASI PEMBELAJARAN *GAME IQRO'* DAN *GHORIB*
PADA PERANGKAT ANDROID**



TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Teknik Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Diajukan oleh:

INDRA SURYA WIJAYA

D 400 100 042

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

Naskah Publikasi dengan judul "*Aplikasi Pembelajaran Game Iqro' dan Ghorib Pada Perangkat Android*" ini diajukan oleh :

Nama : Indra Surya Wijaya

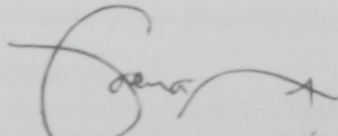
Nim : D400 100 042

Guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata-Satu (S1) pada Fakultas Teknik Program Studi Teknik Elektro Universitas Muhamadiyah Surakarta, telah diperiksa dan disetujui pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 27 / 12 / 2019

Pembimbing I



Gunawan A., ST, M.Comp Sc., Ph.D

Pembimbing II



Umi Padlillah, ST, M.Eng

**APLIKASI PEMBELAJARAN *GAME IQRO'* DAN *GHORIB*
PADA PERANGKAT ANDROID
INDRA SURYA WIJAYA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
Email: indrajaya133@gmail.com**

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dunia game semakin meningkat dan menarik membuat masyarakat dari dewasa hingga anak – anak menyukai untuk memainkannya. Terkadang masyarakat tidak mengetahui dampak dari memainkan game yang tidak mendidik bahkan sering menonton aksi kekerasan. Maka dari itu perlu dibuat Aplikasi Game yang bersifat positif dan mendidik salah satunya yaitu Aplikasi Pembelajaran Game Iqro' dan Ghorib pada perangkat Android.

Tahapan penelitian ini yang pertama adalah mendesain icon – icon menu pada aplikasi menggunakan software Photoshop dan CorelDraw, tahapan selanjutnya membuat video dan merekam suara kemudian dipotong sesuai dengan yang diinginkan menggunakan software Audacity, tahapan terakhir yaitu mendesain sistem aplikasi dengan software Eclipse yang sudah terpasang ADT ketika sistem sudah jadi kemudian diuji dengan SDK atau langsung pada smartphone.

Aplikasi Pembelajaran Game Iqro' dan Ghorib berbasis Android ini memiliki empat game yaitu Lacak, Puzzel, Maths Hijaiyah dan Quiz Ghorib setiap permainan memiliki tingkat kesulitan dan level yang berbeda. Menu yang ada pada aplikasi ini juga menerangkan tentang teori dari Bacaan Ghorib. Aplikasi ini bisa digunakan dengan sistem operasi Android dari versi 2.2 (Froyo) sampai dengan 4.3 (Jelly Bean).

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Game, Ghorib, Iqro', Teori Ghorib

1. PENDAHULUAN

Al – Qur'an sekarang sudah dilupakan oleh sebagian orang islam karena berbagai sebab diantaranya adalah tidak bisa membacanya karena pada waktu masih kecil tidak diajarkan sama orang tuanya dan sulitnya untuk dapat belajar membaca al-qur'an ditambah pendidikan agama tidak terlalu ditekankan sehingga ada sebagian umat islam yang tidak bisa membacanya.

Dengan kondisi yang memprihatinkan ini, mendorong banyak praktisi dan ahli pendidikan al-qur'an untuk mencari dan menciptakan metode yang sesuai bagi anak-anak yang tidak membuat bosan dan cepat bisa membaca al-qur'an dibuatlah metode

iqro' yang terdiri dari 6 jilid yang tiap jilidnya sudah disesuaikan dengan kemampuan anak, baik variasi atau tingkat kesulitannya. Seiring berjalannya waktu metode *iqro'* ini dirasa terlalu lama untuk bisa membaca al-qur'an dan dibuatkan metode lagi untuk mempermudah dan meringkasnya yaitu dengan *iqro'* klasikal yang isinya tidak jauh berbeda.

Al-Qur'an merupakan salah satu pegangan untuk umat islam agar bisa masuk surga. Perlu dibuat sesuatu yang baru agar umat islam tidak melupakan al-qur'an, dan salah satunya adalah dengan membuat *aplikasi Pembelajaran Game Iqro' dan Ghorib*, untuk kemudahan dan

kepraktisan penggunaan *aplikasi* tersebut, maka penulis akan membuat *aplikasi* yang dapat digunakan dalam perangkat *smartphone*, khususnya *android*. Sekarang ini banyak pengguna *smartphone* menggunakan sistem operasi *android* yang berbasis linux untuk telepon seluler. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang sehingga memungkinkan berkembangnya *aplikasi* baru.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi Literatur adalah kajian penulis atas referensi – referensi yang ada baik berupa buku, karya – karya ilmiah , dan internet.

2. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah ketika penulis membuat aplikasi pembelajaran pada perangkat android.

3. Metode Sampling

Metode Sampling adalah proses pengambilan data dilakukan dari pengujian terhadap aplikasi pembelajaran yang sudah jadi.

4. Metode Interview

Metode Interview adalah pembuatan aplikasi disertai dengan tanya jawab langsung pada pembimbing yang lebih menguasai sehingga menambah pengetahuan.

3. ANALISIS KEBUTUHAN

Analisis kebutuhan pada dasarnya merupakan analisa tentang kebutuhan dalam merancang dan membangun aplikasi, serta analisis program agar aplikasi ini dapat berjalan pada perangkat android. Analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan *software* dan analisis kebutuhan *hardware* diantaranya adalah:

3.1 Analisis Kebutuhan Software

1. Sistem Operasi Windows 7 – 32 bit.
2. Photoshop CS5
3. CorelDraw X6

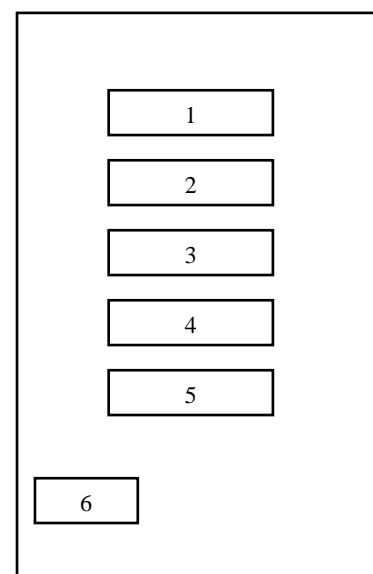
4. Eclipse
5. Android SDK (Software Development Kit)
6. JDK (Java Development Kit)
7. JRE (Java Runtime Environment)
8. Audacity 2.0.3

3.2 Analisis Kebutuhan Hardware

1. Laptop Toshiba Satellite L645 dengan spesifikasi:
 - 1.1 Processor Intel Core i3 M350 2,27 Ghz
 - 1.2 RAM 2 GB ddr 3
 - 1.3 Hardisk 320 GB
 - 1.4 VGA Intel Graphic
2. Smartphone IMO S89 Miracle dengan spesifikasi:
 - 2.1 Sistem Operasi Android 4.2.1 Jelly Bean
 - 2.2 CPU Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7
 - 2.3 RAM 1 GB
 - 2.4 Memori Internal 4 GB
 - 2.5 Kamera 8 MP

4. PERANCANGAN APLIKASI

4.1 Perancangan Tampilan Menu Utama



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

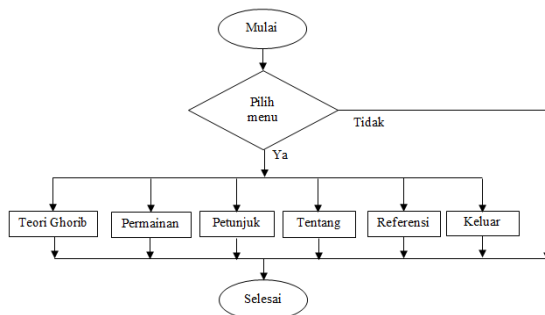
Keterangan gambar Tampilan Menu Utama pada Gambar 1. dapat dijelaskan bahwa pada angka 1 (satu) sampai 6 (enam) terdapat pilihan menu

yang ingin dimainkan atau dilihat. Caranya dengan mengklik menu yang terdapat pada layar, maka akan menampilkan jenis menu yang diinginkan.

4.2 Perancangan Program Android

Aplikasi yang digunakan untuk memprogram Android adalah *software* Eclipse yang dapat dijalankan pada sistem operasi berbasis Windows, Mac, dan Linux. Penulis menggunakan sistem operasi Windows untuk menjalankan *software* Eclipse sebagai aplikasi pemrograman yang dibuat untuk menampilkan Aplikasi Pembelajaran. Penulis juga menggunakan aplikasi ADB (Android Debug Bridge) untuk mempermudah mengelola perangkat android atau sebagai *emulator* android.

4.3 Flowchart Perancangan Program Android



Gambar 2. Flowchart Menu Utama

4.4 Proses Pembuatan Tampilan

Dalam pembuatan tampilan desain tombol, *layout*, *icon* dan lainnya penulis memakai aplikasi komputer CorelDraw dan Photoshop.

4.5 Proses Pembuatan Program Android

1. Membuat New Project

Cara membuat *new project* dengan membuka aplikasi ADT terlebih dahulu, kemudian klik File → New → *Android Application Project*. Selanjutnya memberi nama Aplikasi dan nama *project* yang ingin dibuat.

2. Membuat New Layout

Langkah membuat *new layout* pada ADT dengan cara mengklik kanan pada folder *layout* yang ada pada GameIqroDanGhorbi → res → *layout*, kemudian pilih New → Android XML File. Selanjut dengan memasukkan nama *file* yang ingin dibuat dan memilih *RelativeLayout* untuk jenis *layout*.

3. Membuat New Class

Untuk membuat *new class* baru pada ADT adalah dengan mengklik kanan pada `com.example.gameiqrodanghorib` yang terdapat pada folder GameIqroDanGhorib → *src*, selanjutnya pilih New → *Class*. Setelah itu ketikkan nama *file* yang ingin dibuat.

4. Pemrograman Menu

Ada beberapa menu dalam aplikasi Pembelajaran ini seperti, menu teori ghorib, menu permainan, menu petunjuk dan menu-menu yang lainnya ada pada *layout*. Untuk membuat menu setiap menu harus mendapat ID masing-masing pada *layout*-nya, hal ini wajib karena akan dipanggil dan digunakan di dalam *class* untuk pemrograman lebih lanjut. Pemrograman menu pada *class* seperti berikut ini :

```

ImageView teorighorib,
teorighorib =
    (ImageView)findViewById(R.id.i
    teorighorib);

    teorighorib.setSoundEffect
    sEnabled(false);

    teorighorib.setOnClickListener
    ener(new
    View.OnClickListener() {

        @Override
        public void
        onClick(View arg0) {
            // TODO
            Auto-generated method stub
        }
    }
  
```

```

Intent
i =
newIntent(MainActivity.this,

LayoutTeorighorib.class);

startActivity(i);

return;
}
});

```

Program di atas adalah program untuk menampilkan *layout Teorighorib* dengan menggunakan menu yang ada pada *layout* lain.

5. Pemrograman Nyawa

Nyawa pada game bisa berkurang dan tidak tergantung dari pemakai aplikasi jika jawaban benar maka nyawa akan masih jika salah maka akan kurang.

Pemrograman nyawa dari permainan seperti berikut ini :

```

private void nyawaKurang(){

switch(nyawa){
case 3:

nyawa3.setVisibility(View.
INVISIBLE);

break;
case 2:

nyawa2.setVisibility(View.
INVISIBLE);

break;
case 1:

nyawa1.setVisibility(View.
INVISIBLE);

ipapan.setVisibility(View.
VISIBLE);

ikembali.setVisibility(Vie
w.VISIBLE);

irestore.setVisibility(Vie
w.VISIBLE);

tpapan.setVisibility(View.
VISIBLE);

tpapanscore.setVisibility(
View.VISIBLE);

```

```

btransparan.setVisibility(
View.VISIBLE);

tpapan.setText("Game
Over");

tpapanscore.setText("Ulang
i");

}

nyawa--;

}

```

Program diatas adalah untuk mengurangi nyawa jika terjadi kesalahan saat menjawab soal – soal dari game yang dimainkan jika jawabannya salah maka nyawanya akan berkurang dan apabila nyawanya sudah habis maka akan muncul papan bahwa permainan telah kalah dan disuruh untuk mengulangi.

6. Pemrograman Video

Video agar bisa diputar dan ditampilkan pada perangkat android harus diprogram terlebih dahulu. Pemrograman video pada aplikasi pembelajaran seperti berikut ini:

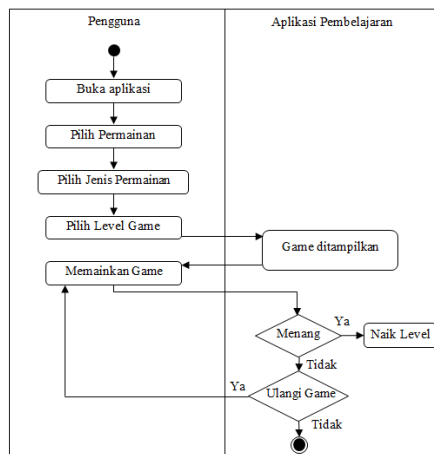
```

Button bPlay;
VideoView vVideo;
String location =
"android.resource://com.example
.
gameiqrodanghorib/" +
R.raw.isymam;
private String current;
bPlay =
(Button)findViewById(R.id.bPlay
);

vVideo =
(VideoView)findViewById(R.id.vi
deo);

bPlay.setOnClickListener(n
ew View.OnClickListener() {
@Override
public void
onClick(View v) {
// TODO
Auto-generated method stub

```

Gambar 4. Diagram Use Case

Pada Gambar 4. adalah cara penggunaan dari menu permainan dari aplikasi pembelajaran. Proses pertama adalah membuka aplikasi, kemudian memilih menu permainan, memilih jenis permainan dan memilih level game permainan jika sudah, maka akan muncul dari permainan yang diinginkan. Pengguna kemudian memainkan game yang dipilih, jika game berhasil dimenangkan, maka akan masuk kelevel selanjutnya, tetapi jika game kalah, maka akan disuruh mengulangi game yang kalah sampai berhasil memenangkannya.

5. HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Aplikasi Pembelajaran

5.1.1 Menu Utama



Gambar 5. Menu Utama Aplikasi

Keterangan pada Gambar 5. dari menu – menu yang ada pada aplikasi sebagai berikut:

1. Menu *Teori Ghorib*

Berfungsi untuk menampilkan penjabaran dari bacaan *ghorib* serta terdapat suara dan video sebagai contoh dari bacaan *ghorib*.

2. Menu Permainan

Berfungsi untuk menampilkan pilihan permainan yang ada pada aplikasi pembelajaran seperti permainan lacak, *maths hijaiyah*, *puzzel*, dan *quiz ghorib*.

3. Menu Petunjuk

Berfungsi untuk memberikan keterangan tentang bagaimana cara bermain yang benar dan menggunakannya.

4. Menu Tentang

Berfungsi untuk memberikan keterangan tentang aplikasi dan pembuat aplikasi.

5. Menu Referensi

Berfungsi untuk memberikan keterangan referensi yang dirujuk dalam pembuatan aplikasi terutama tentang *teori ghorib*.

6. Menu Keluar

Berfungsi jika *user* ingin keluar dari aplikasi.

5.1.2 Menu Teori Ghorib



Gambar 6. Menu Teori Ghorib

Keterangan pada Gambar 6. dari menu – menu yang ada dan fungsinya pada aplikasi sebagai berikut:

1. Gambar Speaker
Jika gambar speaker diklik maka akan terdengar suara dari bacaan ghorib yang berada diatasnya agar memudahkan pengguna aplikasi untuk menerapkan bacaan *ghorib*.
2. Garis Merah
Menandakan bahwa yang ada garis merah dibawahnya perlu perhatian dan menandakan bacaan *ghorib* pada sebagian ayat yang diberi garis merah.
3. Tombol Video
Berfungsi untuk menampilkan video bacaan isyam karena bacaan isyam susah untuk dijelaskan dengan kata - kata tanpa praktek dalam video pengguna harus memperhatikan gerakan bibir saat mengucapkan bacaan ghorib.

5.1.3 Menu Permainan Lacak



Gambar 7. Permainan Lacak

Keterangan pada Gambar 7. dari menu –menu yang ada dan fungsinya pada aplikasi sebagai berikut:

1. Text Mencari
Pada text mencari pengguna harus mencari huruf *hijaiyah* yang sama yang ada pada sebelah text mencari.
2. Gambar Nyawa
Pada gambar nyawa jika pengguna salah dalam menjawab perintah yang diberikan maka otomatis nyawa akan berkurang.
3. Text Ke :

Pada text ke : menandakan menggunakan sedang memainkan permainan pertama dan berakhir pada permainan kesepuluh.

4. Text Score :
Pada text score : menandakan score yang diperoleh saat menjawab pertanyaan yang benar.
5. Huruf Hijaiyah
Pada huruf *hijaiyah* menandakan jawaban dari pertanyaan dengan cara memilih jawaban yang sama dengan pertanyaan.

5.1.4 Menu Permainan Puzzel



Gambar 8. Permainan Puzzel

Keterangan pada Gambar 8. dari menu – menu yang ada dan fungsinya pada aplikasi sebagai berikut:

1. Text Rangkailah
Pada text rangkailah merupakan perintah untuk pengguna agar merangkai ayat – ayat al – qur'an yang ada pada kolom – kolom dan mengurutkannya dari atas kebawah.
2. Text Timer
Pada text *timer* jika waktu *Timer* yang disediakan habis maka *otomatis* game kalah dan harus diulangi kembali.
3. Text Ke :
Pada text ke : menandakan menggunakan sedang memainkan permainan pertama dan berakhir pada permainan ketiga.
4. Text Score :
Pada text score : menandakan score yang diperoleh saat menjawab merangkai ayat yang benar.

5. Ayat Al – Qur'an

Pada ayat al – qur'an menandakan bahwa ayat yang muncul merupakan potongan dari surah tertentu.

5.1.5 Menu Permainan Maths Hijaiyah



Gambar 8. Permainan Maths Hijaiyah

Keterangan pada Gambar 8. dari menu –menu yang ada dan fungsinya pada aplikasi sebagai berikut:

1. Text Hitunglah
Pada text hitunglah merupakan perintah untuk pengguna agar menghitung soal yang ada mulai dari penambahan, pengurangan dan perkalian dalam bentuk huruf *hijaiyah*.
2. Gambar Nyawa
Pada gambar nyawa jika pengguna salah dalam menjawab perintah yang diberikan maka *otomatis* nyawa akan berkurang.
3. Text Ke :
Pada text ke : menandakan penggunaan sedang memainkan permainan pertama dan berakhir pada permainan kesepuluh.
4. Text Score :
Pada text *score* : menandakan *score* yang diperoleh saat menjawab soal matematika *hijaiyah* yang benar.
5. Tombol Angka *Hijaiyah*
Pada tombol angka *hijaiyah* menandakan jawaban dari pertanyaan dengan cara memilih jawaban yang benar sesuai dengan perhitungan matematika.

5.1.6 Permainan Quiz Ghorib



Gambar 9. Permainan Quiz Ghorib

Keterangan pada Gambar 9. dari menu – menu yang ada dan fungsinya pada aplikasi sebagai berikut:

1. Text Cocokan Huruf
Pada text cocokan huruf merupakan perintah untuk pengguna agar mencocokkan huruf arab dengan huruf latin karena pertanyaan adalah bacaan dari huruf arab termasuk bacaan huruf apa.
2. Gambar Nyawa
Pada gambar nyawa jika pengguna salah dalam menjawab perintah yang diberikan maka otomatis nyawa akan berkurang.
3. Text Ke :
Pada text ke : menandakan penggunaan sedang memainkan permainan pertama dan berakhir pada permainan kelima.
4. Text Score :
Pada text score : menandakan score yang diperoleh saat menjawab soal *quiz ghorib* yang benar.
5. Tombol Huruf
Pada tombol huruf menandakan jawaban dari pertanyaan dengan cara memilih jawaban yang benar sesuai dengan pengertian dari huruf arab yang ditanyakan.

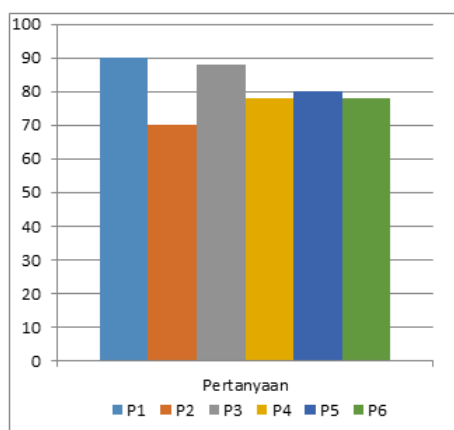
5.2 Pengujian Aplikasi Pembelajaran

5.2.1 Pengujian pada santri

Tempat pengujian berada di *Ma'had Tahfidz* Nur Chamad, Pandeyan, Ngemplak, Boyolali. Pengujian melibatkan 5 santriwan, 5 santriwati

Tabel 1. Pengujian aplikasi pada santri

NO.	Pertanyaan	Banyak Jawaban (nilai)					Jumlah skor	P(%)
		A	B	C	D	E		
		5	4	3	2	1		
1	P1	5	5	0	0	0	45	90,00
2	P2	4	1	1	4	0	35	70,00
3	P3	4	6	0	0	0	44	88,00
4	P4	0	0	4	3	3	39	78,00
5	P5	5	0	5	0	0	40	80,00
6	P6	0	1	1	6	2	39	78,00



Gambar 10. Grafik pengujian santri

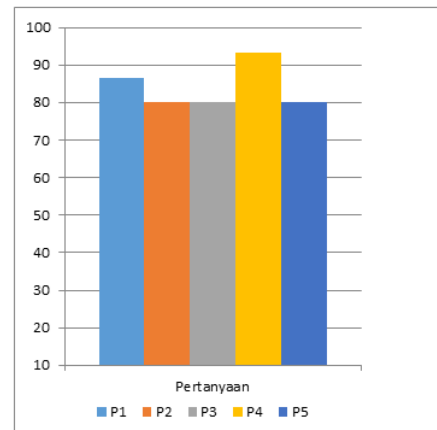
Pada Gambar 10. menampilkan persentase dari hasil pengujian dari santri *Ma'had Tahfidz* dalam bentuk grafik sesuai dengan hasil perhitungan dari data yang diperoleh.

5.2.2 Pengujian pada ustadz, ustadzah

Tempat pengujian berada di *Ma'had Tahfidz* Nur Chamad, Pandeyan, Ngemplak, Boyolali. Pengujian melibatkan 1 Ustadz dan 1 Ustadzah, pengujian juga melibatkan Ustadz Edi Sumianto, S.Pd.I sebagai pembuat buku *Smart Tahsin* edisi *Ghorib*.

Tabel 2. Pengujian pada ustadz, ustadzah

NO.	Pertanyaan	Banyak Jawaban (nilai)					Jumlah skor	P(%)
		A	B	C	D	E		
		5	4	3	2	1		
1	P1	1	2	0	0	0	13	86,67
2	P2	0	3	0	0	0	12	80,00
3	P3	0	3	0	0	0	12	80,00
4	P4	2	1	0	0	0	14	93,33
5	P5	0	0	0	3	0	12	80,00



Gambar 10. Grafik pengujian ustadz, ustadzah

Pada Gambar 4.17. menampilkan persentase dari hasil pengujian dari Ustadz dan Ustadzah dalam bentuk grafik sesuai dengan hasil perhitungan dari data yang diperoleh.

5.3 Analisis

Dari hasil penelitian yang didapat, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini terdapat kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan aplikasi iqrodroid sebagai berikut:

5.3.1 Kelebihan

1. Aplikasi pembelajaran terdapat teori ghorib.
2. Dalam aplikasi pembelajaran ada game yang mendidik.
3. Bisa melatih daya ingat pendengaran dan konsentrasi pada menu permainan yang ada.
4. Terdapat video tentang bacaan ghorib.

5.3.2 Kekurangan

1. Aplikasi ini cukup besar jika ingin *diinstall* pada smartphone yang RAM nya terbatas kadang aplikasi tidak bisa *diinstall*.
2. Animasi dari tampilan kurang begitu banyak dan kadang membuat pengguna mudah bosan.
3. Contoh dari hukum bacaan Al – Qur'an tidak ada misal seperti ikhfa', iqlab, idghom tidak ada.
4. Tidak ada *menu iqro'* dari jilid 1 sampai 6.

5. KESIMPULAN

Pada saat merancang dan membuat aplikasi Pembelajaran *Game Iqro'* Dan *Ghorib* Pada Perangkat Android, dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi pembelajaran dapat dibuat dan berjalan dengan baik pada sistem operasi android. Peralatan *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi agar berjalan dengan baik seperti: Laptop, *smartphone*, Sistem Operasi Windows 7 – 32 bit, Photoshop CS5, CorelDraw X6, Eclipse, Android SDK, Java Development Kit (JDK), Java Runtime Environment (JRE) dan Audacity 2.0.3. Aplikasi yang sudah jadi dan di *install* pada *smartphone* bisa digunakan dengan baik dan dapat memberikan penambahan pengetahuan kepada pengguna aplikasi.
2. Pada penelitian ini dapat dihasilkan sebuah aplikasi yang bermanfaat untuk masyarakat umum yang belum tahu tentang bacaan *ghorib* dan didalamnya juga terdapat game untuk membantu meningkatkan hafalan dan konsentrasi pengguna aplikasi pembelajaran *game iqro'* dan *ghorib*.
3. Salah satu solusi dari perkembangan teknologi dan aplikasi *game*, aplikasi pembelajaran *game iqro'* dan *ghorib* sebagai salah satu aplikasi pembelajaran untuk pendidikan dan bermain untuk masyarakat yang bersifat positif dan mendidik karena sekarang banyak beredar dimasyarakat aplikasi *game* yang cenderung mendidik untuk melakukan perbuatan yang ber sifat negatif sehingga aplikasi *game iqro'* dan *ghorib* hadir sebagai salah satu solusi aplikasi pendidikan yang menyenangkan.
4. Pembelajaran *ghorib* dalam aplikasi ini sangat mudah dan menyenangkan karena ada contoh suara dan terdapat video sebagai contoh dari pengucapan huruf dan bunyi huruf.
5. Permainan yang disediakan juga beraneka macam sehingga pengguna

tidak mudah bosan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *game iqro'* dan *ghorib* kalo permainan satu selesai masih ada tiga permainan lainnya yang seru dan penuh tantangan untuk melatih konsentrasi maupun hafalan dari pengguna aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2014. *Conttoh Penggunaan Arabic Editor – Nonosoft KHOT*, <https://arabiceditor.wordpress.com/c-ontoh-penggunaan-arabic-editor-nonosoft-khot/>, 27 Februari 2014, 15.17 WIB
- A. Taufiq Hidayatullah. 2006. *Kolaborasi Aplikasi Desain Grafis Corel Draw 12 dan Photoshop*. Surabaya: Indah.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Humam, KH. As'ad, 2000. *Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an*. Yogyakarta: Team Tadarus AMM.
- Kgs M Hendra, Adinda Ramadhany dan Willy. 2013. *"Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android"*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang.
- Piand. 2013. *Pengertian dan Sejarah Photoshop*, <http://piandhiltons.blogspot.com/2013/02/pengertian-sejarah-nya-adobe-photoshop.html>, 16 November 2014, 20.00 WIB
- Rudianto. 2013. *"Aplikasi Iqro' Dan Juz'amma Berbasis Android "*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, AMIKOM, Yogyakarta.